辽宁科学技术出版社
LIAONING SCIENCE AND TECHNOLOGY PUBLISHING HOUSE

图书在版编目（CIP）数据

日本超级漫画课堂. 人物的画法 /（日）平田亮著；王慧译. —沈阳：辽宁科学技术出版社，2011.1
ISBN 978-7-5381-6704-7

Ⅰ.①日… Ⅱ.①平…②王… Ⅲ.①漫画：人物画—技法（美术） Ⅳ.①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字（2010）第198934号

策划制作： 北京书锦缘咨询有限公司（www.booklink.com.cn）
总 策 划： 陈 庆
策 划： 李 卫
设计制作： 郭 宁

出版发行：辽宁科学技术出版社
(地址：沈阳市和平区十一纬路 29 号 邮编：110003)
印 刷 者：北京天成印务有限责任公司
经 销 者：各地新华书店
幅面尺寸：185mm × 260mm
印 张：11
字 数：100千字
出版时间：2011年1月第1版
印刷时间：2011年1月第1次印刷
责任编辑：宋纯智
责任校对：舒 心

书 号：ISBN 978-7-5381-6704-7
定 价：32.00元

联系电话：024-23284376
邮购热线：024-23284502
E-mail: lnkjc@126.com
http: //www.lnkj.com.cn
本书网址：www.lnkj.cn/uri.sh/6704

日本超级漫画课堂

人物的画法

（日）平田亮　著
王　慧　译

女孩、男孩、年轻人、中年人、老年人……
漫画人物的入门书籍

辽宁科学技术出版社
·沈阳·

前　言

《日本超级漫画课堂》系列丛书按照素描的基本知识、人物及背景的画法、道具的选择等顺序总结了制作漫画及插图时必要的知识，并用通俗简洁的语言表述出来。相信本书能够向有志于在绘画领域有所成就的人士提供必要的帮助。

《人物的画法》是《日本超级漫画课堂》系列丛书中的一本。本书介绍了画人物素描图的技巧，包括漫画及插图、动画片人物素描的所有基本表现。从婴儿到年轻人、中年人、老年人，本书将人物分成不同年龄段并逐一说明每一年龄段的人物画法。诚挚地希望读者通过阅读本书掌握真正的绘画技巧。

目　录 Contents

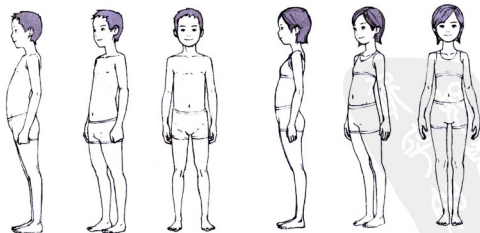
Gallery

Chapter. 01 如何画好素描

Contents

Chapter. 02 面部素描

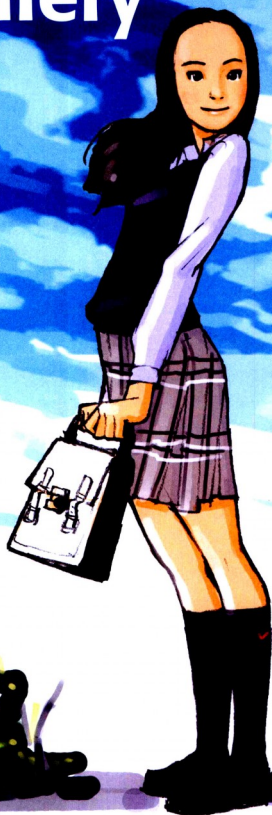
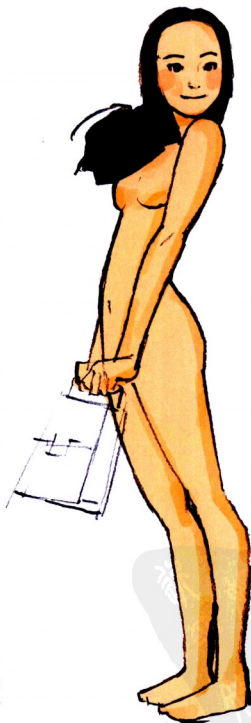
Contents

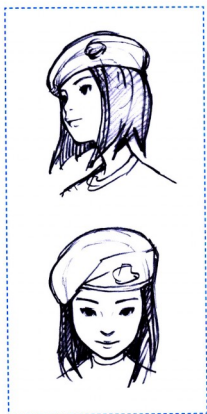
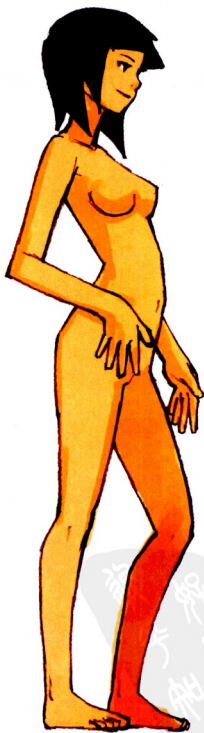
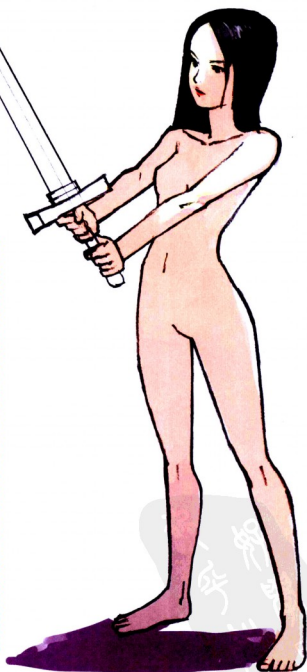
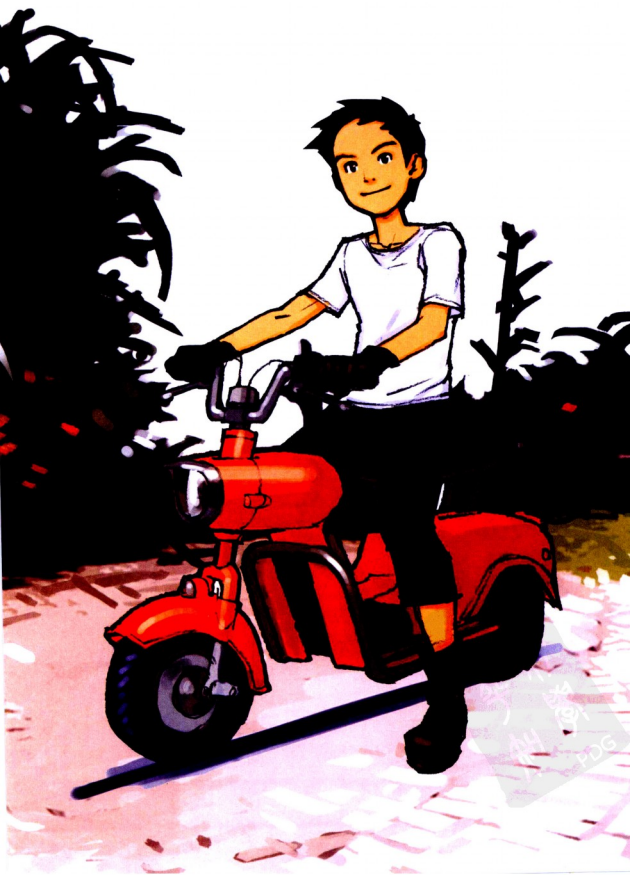
Chapter. 03 身体的素描

Contents

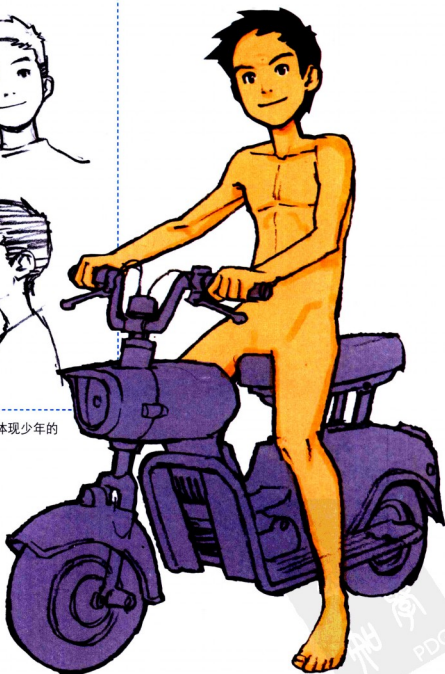
Chapter. 04 如何画Gallery

Chapter. 05 使用Photoshop着色的技巧

Gallery

Gallery-01　女高中生

面部表情的画法。

笔者制作的穿衣完成图及裸体素描。Gallery的素描及色彩技巧将分别在第145页及第161页开始介绍。

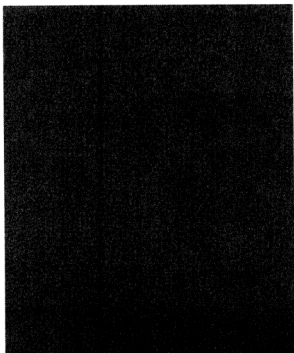
Gallery-02　女性的侧面

变换角度描绘脸部。

描绘表情时应注意体现人物性格。

Gallery-04　骑着摩托车的少年

绘画时应注意体现少年的
个性及特征。

Gallery-05　士兵

面部也要体现出强壮有力。

Chapter. 01

如何画好素描

画出一幅漂亮的作品，不仅需要动笔练习更需要打好腹稿。动笔之前要动脑。虽然每个人都有自己喜欢的画法，但我还是要和大家一起分享几个需要经常注意的要点。绘画前，请一定读一读这些要点，相信它们会对你有用。

Part. 01 绘画前的准备

本书作者平田亮将教授大家如何做好绘画前的准备。平田亮老师是动画片及游戏的人物形象设计师，而且从事素描工作多年并制作了大量的绘画作品。

●动笔前先明确概念

Q. 绘画前需要做什么准备工作呢?

A. 开始绘画前，在头脑中构思所画内容的形象并将其具体化、明确化是非常重要的。

Q. 画本书的封面或者女高中生等的素描时，需要事先搜集资料吗？将头脑中模糊的形象落实在绘画上是需要实物做参照吧。

A. 如果确定了人物的形象，下一步就是搜集资料了，这个环节必不可少。比如画女高中生，那就大胆地去买女性杂志吧。这就是你的工作，没什么难为情的。（笑）

Q. 画女性人物画时，需要注意发型及服饰等的流行潮流吗?

A. 这取决于绘画的内容及主题。如果画的是现代女性，我认为有必要了解流行元素。

Q. 想好具体构思后就可以开始画了吗?

A. 还需要注意的一点是设定绘画的季节和时间。时间不同，光源发生变化可以影响到影子的上色等。所以确定画面的时间是很重要的。如果太阳当头照，那么影子短小并落在正下方。如果夕阳西下，则影子就要画得长一些。

Q. 时间不同画面整体的色调也不同吗?

A. 是的。比如说傍晚有夕阳余晖的特别景致。

Q. 绘画能够反映人物、主题及场面。也就是说将这些用一个画面固定并表达出来。这些要点需要做笔记吗?

A. 应该用文字记录这些要点。特别是在工作时，这个方法是非常有效的。

Q. 是否应该将这些要素以关键词的形式排列呢? 比如像“男女二人”“大海”“傍晚”。

A. 是的。如果画自己感兴趣的画，将傍晚改成清晨也没有关系。但是画动画片时，如果搞

错了背景就很麻烦了。所以将关键词写在便签上可以防止由于忘记场景而画错。从这个意义上讲，关键词也可以称为“概念”。

Q. 动笔前的准备工作首先是明确概念。这一点我明白了。那么绘画时应该先从人物下笔，还是先从背景下笔呢?

A. 画面不同，处理方式也不同。比如漫画中有的主要是描述情景但是也需要将人物加入其中的情况，也有突出人物的情况。目的不同画法也不尽相同。但是如果主要凸显人物形象，那么还是要先画人物。

Q. 联想到的事物可以在绘画中体现出来吗?

A. 游戏和动画片有专门负责画场景的专职人员。比如主人公的房间有多大，门窗和桌子的位置等都是预先设定好的。

Q. 很像电视剧的场景设置。首先要画场面是吗?

A. 是的。也就是用俯瞰图画出桌子、窗户、人物的大小。这可能与建筑的透视图有些相近。无论是画背景的人还是画动画的人，都是以此为背景开始绘画的。

Q. 即使只画一幅画也要确定概念和场景吗?

A. 不仅要明确背景，比如画人物的时候，年龄、性别、性格等的设定也非常必要。

●先画衣服还是先画人体?

Q. 有的人先从衣服画起，有人先画裸体图然后再画衣服。您从什么开始画起呢?

A. 虽然有的人先从衣服开始画起，但是他在画衣服的时候一定头脑里这样想着“这里是膝盖”等等。所以先画衣服的人一定是事先构思好了才开始画的。

Q. 初学者从裸体图开始画更加容易吧?

A. 初学者可以试着用不同的方法画，最终找到最适合自己的方法。我画图的时候用的是复印纸。因为很薄的复印纸是半透明的，能够看到纸下面的图，所以誊写的时候非常方便。而且也不用擦掉草稿上多余的线条。即使没有灯光板也可以誊写。

Q. 听说素描时掌握好人体的平衡这一点很难做到。

A. 绘画是需要考虑构图的平衡的。比如说，如果在一幅图的左侧画一个很重的物体，你会觉得这幅画的平衡不好，但是如果在右侧添加几个小物体，你顿时就会觉得这幅画找到了平衡。我想人体也一样。画较长的物体可以培养平衡感。我周围有很多看似天才的动画片制作人，当我问他们怎么画得那么好时，他们说“画着画着就这样了”。（笑）

Q. 平衡感是怎样炼成的呢?

A. 我训练平衡感的方法是这样的，观看格斗术、花样滑冰、体操比赛等相对比较显出身材的录像，播放时随机停下来，画录像中的人物。我把这些人物画都放在本子里，3年来从未间断过。从最开始的第一册，到现在的三十册。回过头来看一下，第一册和第三十册简直是天壤之别。

Q. 观察力是可以培养的吗?

A. 是的。因为每天的你都处于不断变化中，这个变化也许你自己都无法感觉到。当我看到3年前我画的画，真的非常羞愧。想到那时候还经常把自己的画给别人看，更是让我觉得羞愧难当（笑）。素描在某种程度上近似于体育，只要工夫深，铁杵磨成针，关键在于练习。

●使用网格画人物画

Q. 比如说从斜后方画的女孩非常自然，但是实际上画起来却不简单。怎样才能画好构图较难的画呢?

A. 最重要的是头脑中一定要有立体画面。比如说，要观察哪个部位最近等等。当观察坐在你旁边的人的时候，你就要想膝盖是离我最近的，然后肘部离得较近等等。要给每一个要点定位。描画坐在你前面的人的时候也一样，要把人物放入一个特定的网格中。比

如，肩部的线条下降到这个位置等，只要时刻注意身体的位置关系就能准确地画出人物画。

Q. 网格应该分成几份呢?

A. 我想大致分成9个格子就可以。用方格画就不会担心出现严重偏离实际的情况。此外，还可以在网格上画出几个重要的点，比如肩膀在这里，肘部在这里等等。

Q. 所说的网格是立体网格吗?

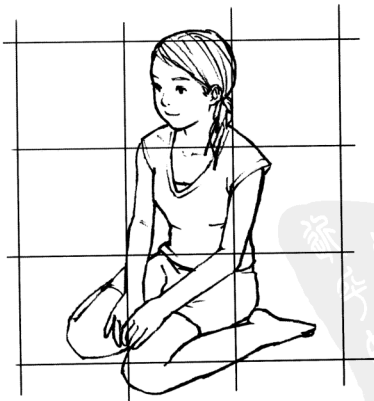
A. 是平面网格。

Q. 虽然是平面网格，但是画的时候还要带着立体的意识。对吗?

A. 是的。就好比在自己的脑部安了一个开关，可以在平面和立体之间转换。首先在一个平面上的物体要把它看成一个平面。从正面看起来虽然手显得短些，但是实际上它已经不属于这个平面了。所以，只要头脑中时刻带着立体的意识，那么画出来的线条自然也会发生变化。也许用语言很难说明白，总之大脑在不断转换平面以保证人物的立体感。

Q. 这样的素描要练3年吗?（笑）

A. 有的人1个月就出效果了。

Part. 02 道具及人物素描的技巧

●关于道具

Q. 您能推荐几款适合绘画的工具吗?

A. 我平时使用三菱铅笔中uni这个牌子的铅笔。三菱铅笔还有Hi-Uni这款，但是价格有点高，而且我认为用uni就足够了。硬度选2B的比较好，誊写的时候也可以使用HB铅笔。

Q. 好像有很多人都是用2B铅笔。2B铅笔的硬度可以吗?

A. 我认为2B铅笔的硬度和浓度恰到好处。3B和4B铅笔有点过于柔软，HB铅笔又有点硬。

Q. 正因为2B铅笔比较软，所以线条也很宽吧?

A. 对，如果不喜欢宽线条，可以把铅笔削得细一些。有的人喜欢温暖柔和的线条，粗线条正好能给人这种感觉，所以线条的粗细也因人而异。有的人喜欢自己的画给人以棱角分明的感觉，他就可以选用质地较硬的铅笔。铅笔的选择也能体现一个人的性格。

Q. 与其他铅笔相比，uni的优点是什么呢?

A. 铅笔也有很多品牌，比如STAEDTLER也生产2B铅笔，但是要比uni硬一些。也有的人喜欢这种稍微硬质的铅笔。大家也可以尝试不同的笔，然后决定那款适合自己。

画草图的时候也可以使用蓝色的铅笔。由于蓝色的铅笔不能映现，所以用蓝色的铅笔画草图，然后用黑色的铅笔誊写后复印就可成为原稿了。我听说国外的动画片制作人就是这样做的。而且Phtoshop也无法识别蓝色铅笔，因而可以节省一些时间。

Q. 也不是所有的草图都用蓝色铅笔画吧?

A. 这跟一个人当时的心情也有关系。而且用蓝色笔画草图不是有点太专业了吗?（笑）

Q. 您说您是用复印纸画图的。您用橡皮吗?

A. 我用的是专业绘图橡皮。虽然价格是普通橡皮的两倍，但是专业绘图橡皮没有橡皮屑，而且不损伤纸张，是我的最爱。10年来我一直用专业绘图橡皮。

Q. 绘图橡皮能把uni的2B铅笔痕迹擦干净吗?

A. 画图的时候如果用力较大，也许用绘图橡皮擦完后还有一些痕迹。但是反正需要誊写，不会有什么问题。我觉得用最差的橡皮也无关紧要。

Q. 誊写的时候用什么笔好呢?

A. 2B铅笔或者HB铅笔都可以，偶尔使用钢笔也可以，或者笔尖粗细大于0.5mm的几种签字笔。

●用电脑软件着色

Q. 着色使用什么工具呢?

A. 使用Photoshop着色。

Q. 誊写草稿后再扫描，然后在扫描图的基础上着色对吗？那么，如果铅笔的线条没有封住，是不是色彩就会涂到外面去呢?

A. 如果选择了全面填涂的选项，就会造成这样的结果。如果存在没有封住的情况，只好采取手动填涂了。

Q. 最后保留铅笔描绘的线条吗?

A. 这个与个人的爱好有关。我是保留铅笔痕迹的。有的人也不保留铅笔线条，这个因人而异。

Q. 电脑着色是不是意味着誊写纸也可以使用复写纸?

A. 如果使用颜料绘画，那么如果使用复写纸，颜料就会渗过纸张。而且如果纸张很薄，用了颜料后纸张会变得很皱。所以使用颜料绘画时一定要使用专门的绘画用纸。

用颜料绘画时，可以将草稿纸的背面用4B铅笔涂满，把草稿纸制作得和复写纸一样。然后在下面放上绘画用纸或者白色的高级绘画纸，然后在草稿纸上画。这样所画的内容就会被复写在绘画纸上。如果绘画纸在着色前就被弄得很皱，那么就会吸收很多水分，最终破坏整张图画。所以，最好不要使用橡皮。

Q. 现在，您完全使用电脑软件着色吗?

A. 工作的时候是这样的。

●人物素描的技巧

Q. 如何画好人物间的区别呢？您能提出几点建议吗？您工作的时候也经常遇到画20岁左右少男少女的情况吧？

A. 刚才也稍微提到了一些，画好人物间的区别首先要给人物设定好各自的性格。这个与之前的说法有点重复。比如所画的人物从事格斗方面的工作，那么他一定很健壮。相反，如果所画的人物经常在办公室里办公，那么他的肌肉就不会很发达。即使所画的人物是女孩，她的性格也可以通过体型表现出来。总而言之，设定性格是画好人物间区别的第一步。

Q. 也就是说性格决定人物？

A. 描画人物可以从性格入手。

Q. 有时会出现人物性格与其性别气质相差较大的情况， 这些情况也应考虑在内吗？

A. 是的。并且体型是偏胖还是偏瘦也要有所考虑。

Q. 性格的不同通过什么体现出来呢？是通过骨骼的大小和眉毛的粗细等外表的差异吗？

A. 应该说是通过所画的人物与你想表达的东西是否接近来判定是否体现出了人物的性格。说得具体些，比如有些画刚画完的时候，你也许不会意识到哪里不好，但是隔一天你再看这幅画，或者一觉醒来再看，就会发现好像哪里不对。即使自己觉得非常完美的画，说不准什么时候就会觉得其实并没有自己想象得那么完美。这种情况经常出现。所以，睡一晚再重新审视，一定会发现很多问题的。

Q. 自己觉得好的画也不能给别人看吗？

A. 比如作为自己的爱好而画的画就可以给别人看。但是给别人看前，一定要抱着客观的态度。

Q. 客观的态度指的是什么呢？只有任何人看了都懂的画才能拿出来给别人评价吗？

A. 比如说如果给朋友看他会怎么想呢？或者第一次看到这幅画的人会怎么想呢？这些就是客观的态度。

Q. 孩子、青年、老人的性格以外的特征就只能自己摸索着画吗？

A. 要基于观察。

Q. 老人的特点是皱纹、下垂和发际线后退。但是孩子和青年的区别很难分清。

A. 本章中涉及了这个问题。如果用语言的形式表达出来，就是客观的观察，是不是觉得有点虚无飘渺？！（笑）其实可以与专业人士的作品相比较。我的意思并不是让大家模仿

他们的作品，但是通过比较我们会明白自己在哪个地方画得不好。验证是成长的重要一环。

Q. 也就是说观摩专业人士的作品很重要。

A. 除了自己非常喜欢的画家外，多观摩有普遍较高评价的画家的画也很必要。比如说这个画家哪里受到了好评，通过观摩自己亲身感受并了解是非常重要的。相反，对自己喜欢的画家千万不可过于崇拜。不要认为自己崇拜的画家就百分百的优秀，除了看到他的长处外，也要积极发掘他的短处。

Q. 也要客观评价自己的画吧？！

A. 是的。

Q. 认为自己已经学有所成，但是实际上却发现并未如此。这种感受一定很难过吧?

A. 但是我认为客观的认识是前进的奠基石。也许我们在班级里是最优秀的，但是千万别止步不前。因为人外有人，在这个世界上比我们优秀的人大有人在。而且有人靠画画吃饭，有人作画是为了自娱。目的不同，境界也不同。

●写实和卡通

Q. 人物画可以分为严肃（写实）和滑稽（卡通）。画这两种人物画时，您是怎么区分的呢?

A. 这个与人物的设定有关。

Q. 这两种人物画的区别在哪呢?

A. 卡通人物在现实世界中是不存在的，也就是虚构的人物。迪斯尼动画片中的人物大多采用这种表现手法。我认为这种手法的关键在于是否能够通过夸张的表情和动作表现人物魅力。比如，当表现人物的喜怒哀乐等感情时，可以无视关节骨骼的活动规律。有人也认为这两种手法并不矛盾，是同处一体的关系。

Q. 卡通是夸张人物性格的意思吗?

A. 是的。是更加突出人物的性格和特征。比如看起来鼻子有点大的人，可以把它的鼻子画得硕大无比，性格上也一样。实际上即使不是很夸张，只要体现了人物的感觉就可以。

Q. 相反，写实派或者严肃派就是描画真实的世界，对吗?

A. 是以现实为样板。

Q. 在工作中，您画哪方面的画多一些呢?

A. 工作中可能卡通画更多一些。这两种手法我都喜欢。如果只画一种，时间长了不免厌倦，还是两种恰如其分比较好。

Q. 哪个有趣呢?

A. 两个都喜欢。

Q. 同一个人物可以同时有两种画法吗?

A. 如果画一次画不好，可以多画几次。画同一人物的两面是很有意思的。

Q. 如何将写实画转换成卡通画呢? 找到人物的特点就可以成功转换吗?

A. 是的，要多找一些人物的特点。比如眼镜、发型或者眉毛等。

Q. 卡通画就是夸张特征，可以这样理解吗?

A. 相反，可以省略一些不必要的东西。比如可以不画嘴。有的人物只有眼睛和鼻子，不仅没有嘴甚至连耳朵都没有。想要表现出来的特点不同，人物形象也不同。

Q. 名人的卡通肖像画虽然很多部分都被夸张了，但是还是能够一眼辨别出来人物是谁。

A. 这是因为抓住了人物特征。

Q. 对于画素描的人来说，练习画写实人物是理所当然的，卡通人物的练习也很重要吗?

A. 画卡通人物可以锻炼观察能力。比如肖像画就是一个例子。

Q. 最后一个问题。画素描的顺序是什么呢?

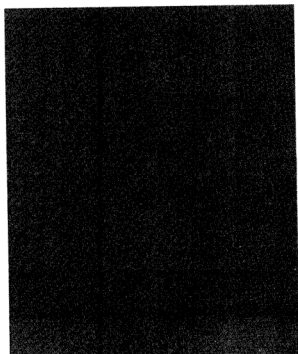
A. 一般脸部的素描顺序是先画一个鸭蛋形的脸，然后再画十字线……但是，实际上也不必拘泥于一般画法，按照适合自己的方式画就可以。

Chapter. 02

面部素描

无论漫画还是插图，栩栩如生的人物面部描画必不可少。年龄、性别等特征是成功地描绘人物表情的必需元素。

首先让我们一起学习从婴儿到老人，从男性到女性，各个年龄段的人物面部的描绘方法。

Part. 01 男性的面部画法

●婴儿

婴儿的眼睛应画在脸部的中间偏下的位置。此外婴儿的头部较大。

●幼儿（5岁前后）

眼睛基本位于脸部的中间。脸的下半部分比婴儿发达。

●儿童（10岁左右）

脸部的长度比幼儿稍长。脸蛋相对稍微向内收缩。眉毛更加有形。

●青年（15岁左右）

由儿童向成年发展的过渡阶段。脖子较粗，嘴角和下颏仍留有稚气。

●成年（20岁左右）

脸的下半部分已成型。下颏轮廓分明。眉毛的个性很鲜明。

●中年

以成年为基础，加入皱纹和松弛的下颏。头发稍微上扬。

●老年

强调眼部周围（眼皮较重的感觉）和头发的稀疏感，以及双颊和脖子皮肤的下垂感。

Part. 02 婴儿的特征

●侧面

●卡通

顺 序

偶尔被问到如何安排绘画顺序的问题。我不觉得这是个问题。只要在头脑中能将人物清晰呈现就可以动笔了。而不是将眼睛鼻子用符号定好位置再开始画。

要 点

画婴儿的时候最重要的是头部较大，眼睛以下不发达。参照卡通画可以清楚地看到头部画得大些，自然而然婴儿的感觉就跃然纸上了。首先画一个大圆，然后在大圆的下面加上小圆，然后在稍微凹下的部分画上眼睛。因为脖子不明显，所以可以在脸部的下方直接画出身体。整体线条较为柔和。不使用直线是画婴儿的一个特点。下一页的素描图分为婴儿的正面、侧面、俯瞰和仰视。婴儿的双颊很丰满，这也是婴儿的一大特点，虽然正面图难以体现这一特点，但是绘画时应加以注意。此外，男婴和女婴的差别不明显，所以没有必要分开画。卡通画重点强调了婴儿头部较大、头发及脸部丰满的特点。

●正面

●侧面

●俯瞰

●仰视

Part. 03 5岁到小学生

●侧面

●卡通

要点

接下来讲的是5岁到小学生年龄的男孩的画法。这个年龄段的特征是眼睛的位置比婴儿时的位置稍微偏高，鼻梁相对高挺些。脖子比婴儿更有形。从侧面图不难看出从双颊到下颏的丰满感变淡，更加接近成年人。但是，眼睛、鼻子及嘴相对于脸的面积仍然较大，鼻子和眉毛也用较为柔和的线条表现出未成熟的特点。在卡通图中的帽子和红脸蛋更加突出了男孩健康茁壮成长的特点。

●正面

●侧面

●俯瞰

●仰视

Part.
04

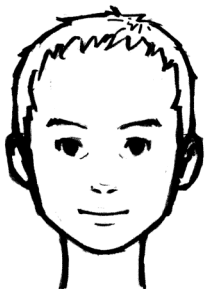
10岁左右的男孩

●侧面

●卡通

要点

这个年龄段的孩子经常成为漫画和动画片的主人公，所以一定要用心画好这个角色。10岁的男孩和前面的幼儿的区分度较低，绘画时一定要掌握区分的技巧。比如面部整体的轮廓较以前细长，特别是双颊及下颏的线条更加棱角分明。面部的下半部分的面积相对增加，而且眼睛的位置也稍有提高。侧面图中能够明显地看出突出的颧骨。卡通图中的形象没有明显的变化，但是可以用倔强的发型来表达这个阶段男孩充满生机活力的特点。

●正面

●侧面

●俯瞰

●仰视

Part. 05

15岁以上的男孩

要点

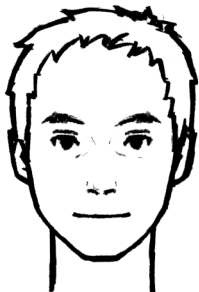
更加接近成人的这个年龄段的男孩，其面部特点是轮廓分明。头部变得相对不那么惹人注目，但却能够体现男孩鲜明的主张和个性。鼻子笔直高挺，眉毛和嘴角的轮廓更加分明。颧骨更加鲜明，喉结突出。由于脖子要支撑变大的头部所以要画得更加粗壮。卡通图通过改变嘴角的形状体现出男孩丰富的表情。

●正面

●侧面

●俯瞰

●仰视

Part. 06 20岁以上的成年男子

要点

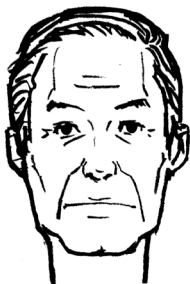
这个年龄段是男性一生最为辉煌的时期。下一阶段的男性因为岁月的雕刻，面部下垂明显。所以这个阶段的绘画一定要体现出男人坚强有力、倔强不屈的特点。卡通图通过勾画鲜明的唇部线条体现出这个阶段男性特有的坚强。

●正面
●侧面
●俯瞰
●仰视

Part. 07 50岁以上的中年男性

●侧面

男人步入50岁以后，脸部和头发的老化现象很明显。由于发际线后退，额头的面积增加，眼角出现皱纹，双颊下垂及额头出现皱纹等体现了这个年龄段的变化特点。绘画时要注意体现面部细致的凸凹变化。卡通图中以强调下颏、胡须和眼睛传达出这个阶段男性特有深度。

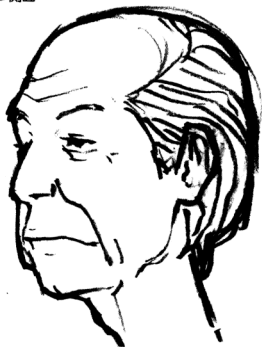
●正面

●侧面

●俯瞰

●仰视

Part. 08

老爷爷的画法

●侧面

●卡通

要 点

描绘老人时的要点是突出50岁男子的特点。比如，由于受到引力作用的原因，肌肤的老化更为明显，通过前额、眼皮、双颊、脸蛋及脖子的皮肤下垂来体现这一点。然后注意秃顶和头发的平衡。正面图和侧面图通过眼睛体现了这个年龄段的老人的特点。比如，与年轻人不同，老人的眼皮下垂、皱纹增加，露出的眼球面积较小，因此用大量线条勾画出一个视力变弱、年老深邃的眼神，更能体现出老人的神韵。卡通图是以上特点的夸张版。

●正面

●侧面

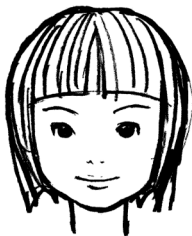
●俯瞰

●仰视

Part. 09 女性的面部画法

●婴儿

与第28页相同。画出男女婴儿的区别较难。

●幼儿（5岁左右）

通过头发和眉毛的差别区别男孩和女孩。女孩的头发和眉毛的线条更加细致柔软。

●儿童（10岁左右）

脸比幼儿时稍长。眼睛与脸的比例比幼儿时相对较小。

●青年（15岁左右）

这个年龄阶段的女性比男性略显稳重和成熟。注意眼神的画法。

●成年（20岁以上）

脸蛋稍稍鼓起，突出女性气质。

●中年

在成年的基础上，在嘴角处加上皱纹。

●老年

通过在眼部周围、嘴角和双颊加上皱纹和下垂以表现肌肤的老化现象。

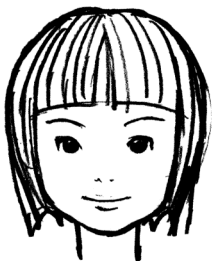
Part. 10

小女孩（5岁左右）

要点

男婴和女婴的画法没有明显的区别，所以我们从5岁左右的小女孩的画法说起。女孩的双颊稍微突出，眼睛要画得大些，这些画法与画男孩的画法相同。用微妙的线条勾画女孩的头发及眉毛、嘴角，以表现女孩的气质。

卡通图通过夸张睫毛强调女孩特有的感觉。而且在其基础上加上一些小装饰也很有效果。画这个时期的女孩和男孩时，最好同时参考育儿方面的杂志。

●正面

●侧面

●俯瞰

●仰视

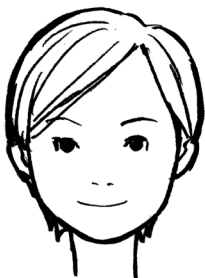
Part. 11 10岁左右的女孩

●侧面

●卡通

要点

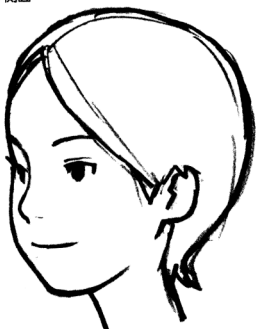
10岁左右的女孩正处于小学生的年龄阶段，与5岁左右的女孩相比，这个时候的小女孩的轮廓更加清晰，松弛的双颊更加结实。头部的大小与眼睛相比仍然显得较小，绘画时一定要注意保持面部比例平衡。

●正面

●侧面

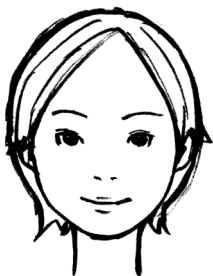
●俯瞰

●仰视

Part. 12

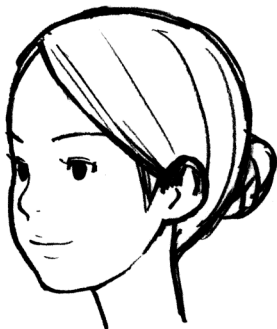
15岁左右到20岁的女性

要点

漫画和游戏中的大部分主角都是这个年龄段的女性和男性，并且处于成熟与未成熟之间。正因如此，在练习画这个年龄段的女性时要尤其用心。这个时期的女性的脸部轮廓和眼睛、鼻子、嘴等各个部分与成年女性几乎相同，但是眼神中流露出的纯真、天真烂漫和执着却是这个时期女性特有的气质。

●正面

●侧面

●俯瞰

●仰视

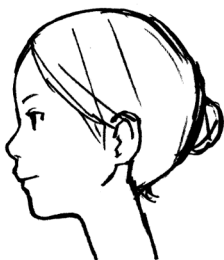
Part. 13 30岁的成年女性

要点

与前一个年龄段相比，这个时期的女性的特点是稳重的表情和女性的温柔，因此尤其要注意练习眼神、嘴角和发型的画法。通过眼睛和嘴角的线条表现30岁女性的人生经历和内涵。

●正面

●侧面

●俯瞰

●仰视

Part. 14 母亲的画法

要点

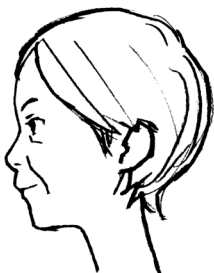
与男性相同，描画这个时期的女性时要注意添加“老化”的表情。由于肌肉逐渐失去弹性，所以需要在脸部通过添加皮肤的下垂和皱纹增加老化的感觉。其次，曾经光滑的肌肤在这个年龄阶段开始出现凹凸现象，因此有必要在眼睛的下方添加一些碎纹，从鼻子到嘴角的线条能够突出脸部下垂的效果。

●正面

●侧面

●俯瞰

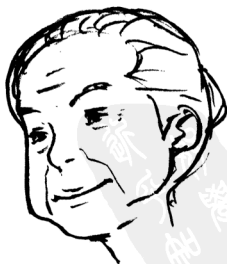
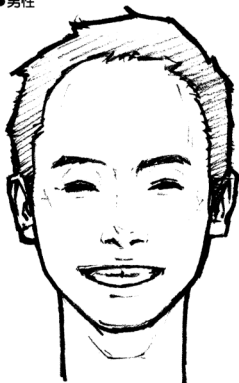
●仰视

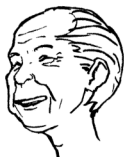
Part. 15 老奶奶的画法

要点

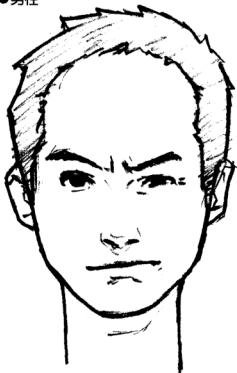
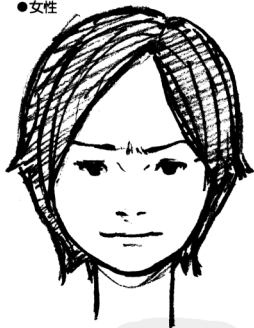
画老奶奶的时候应该在前面母亲的图画中多添加一些体现皮肤老化的线条。比如，双颊的下垂幅度变大，由于眼角下垂的原因整体感觉变化较大。老奶奶的绘画与此前的画法变化较大，所以整个形象的变化也较大。眼皮松弛，目光较为暗淡。

●侧面

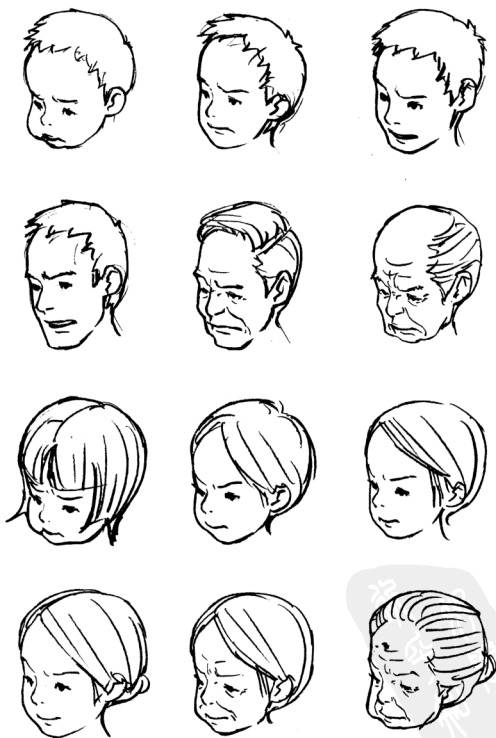
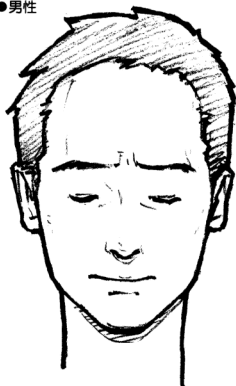
●俯瞰

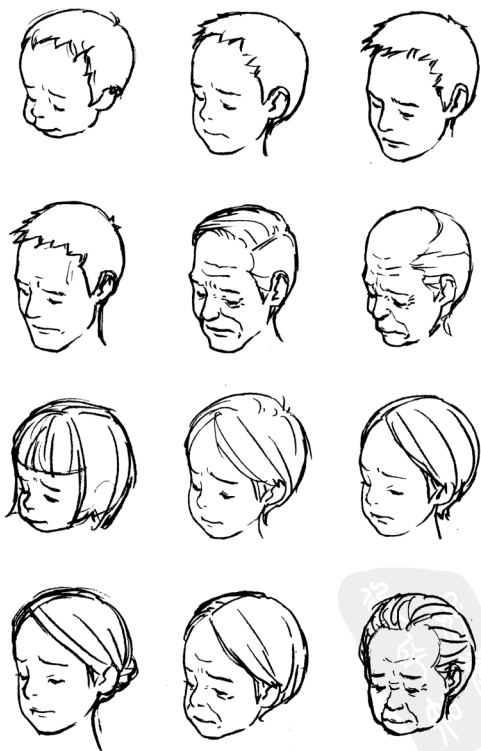
●仰视

Part. 16 喜怒哀乐的“喜”

要点

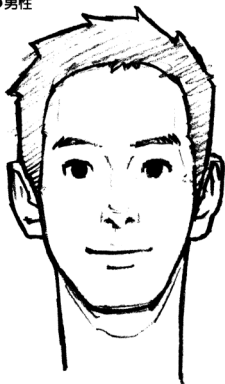
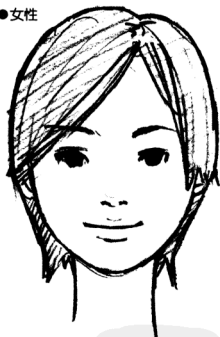
描绘表情的要点在于眼角和嘴角的变化。通过眼睛和嘴的配合可以打造出各种丰富多彩的表情。首先，“喜”的表情要求眯着眼睛并且张开嘴。所以，绘画时不画眼珠，只要把上下眼皮靠近然后描画成弓形就可以了。眉毛的形状与眼睛的形状基本相同。需要注意的是，不要把眼睛画成闭眼。嘴角表现得较为放松而且半开。由于是笑的表情，所以要画出牙齿。面部的所有肌肉都直接参与呈现各种表情，所以绘画时一定注意肌肉要与所表达的表情相一致。

Part. 17 喜怒哀乐的“怒”

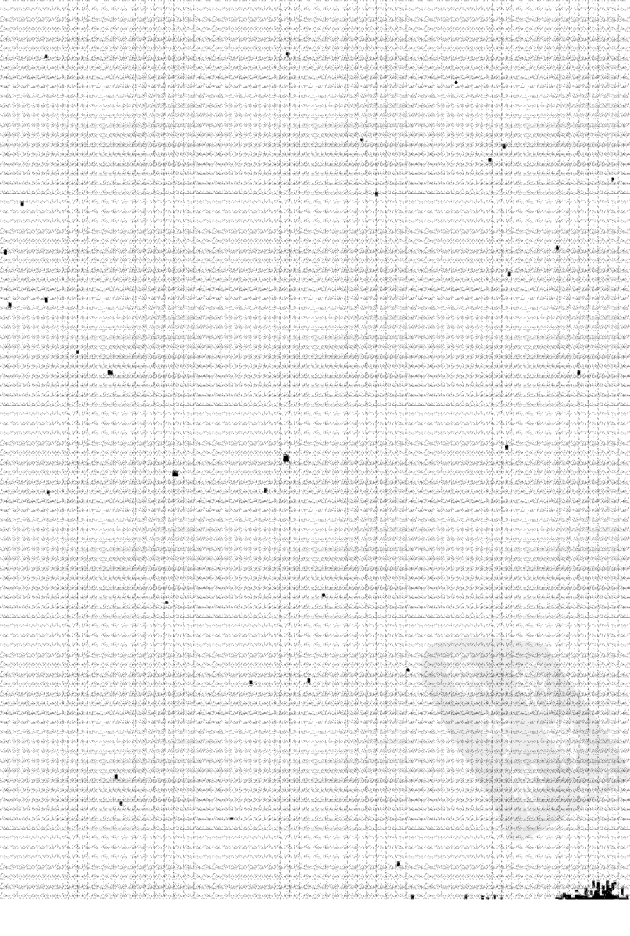
●男性

●女性

要点

“怒”是与“喜”正相反的表情。描画这一表情的要点仍然在于眼睛和嘴，而且眉毛的形状也非常重要。人发怒时，表情的力量集中在眉心，所以接近眉心的眉端下降。通过在眉心描画竖线可以增加怒气冲冲的感觉。眼睛要画得大些而且也要画出眼珠，也许由于人物的注意力集中于身体内部，所以眼神有一种飘忽不定的感觉。左右眼睛不对称反而能够更加体现出怒气未平的感觉。

人在发怒的时候嘴角会随之绷紧。所以，将下唇的下方划入一些线条更能增加面部的紧张感。

Part. 18 喜怒哀乐的“哀”

要点

这个表情也需要通过眼睛和嘴角的变化体现，眉毛的形状也能增加悲伤的效果。怒时，眉毛的一端向眉心聚集并向下倾斜，与此相对，悲时眉心上扬。眼睛是闭着的，而且上眼皮覆盖整个眼睛。嘴角紧绷，线条表现为与怒时相反稍稍上扬的线条。面部整体稍微向下，下颏微微向后收。

Part. 19 喜怒哀乐的“乐”

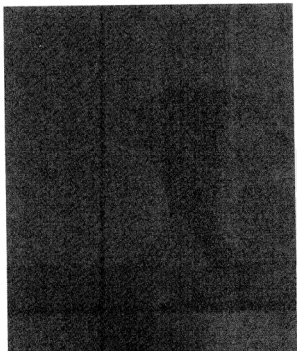
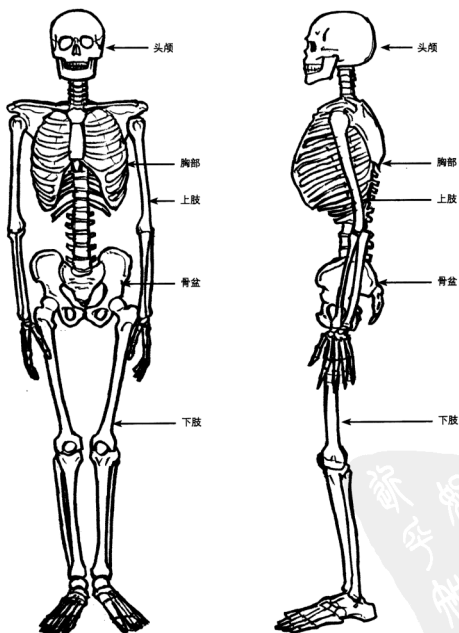
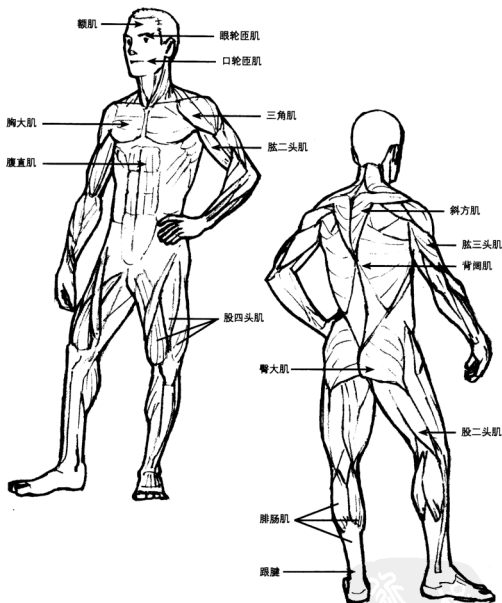
●男性

●女性

要点

“乐”是最后一种基本表情。这个表情最接近于自然表情，也是最常用的表情。描画这一表情的要点是自然。“乐”与“喜”“怒”“哀”等激烈感情的表现不同，面部的肌肉处于较放松的状态。因此，眉毛、眼睛、嘴等描画得要自然。但是与面无表情不同，嘴角的两端微微上扬更能够表达此时愉快的心情，并且眼神较平静，给眼珠加上高光，眼神集中在一处更能增加“乐”的韵味。

Chapter. 03

身体的素描

从第三章开始进入身体的素描。男女老少的身体特征不同，并且坐姿、走路、跑步、跳跃等基本动作的姿势稍微些许变化都能创造出不尽相同的人体姿势。描画人体的活动和姿势时，了解肌肉和骨骼的构造能够帮助我们更好地掌握绘画技巧。外表光鲜而姿势扭曲的人是难以入目的，自然的才是最好的。

Part. 01

了解骨骼和肌肉的构造

画好人物图不仅要画好人物的外表，人物的骨骼、肌肉等内在的知识也需要了解。人体由骨骼支撑，骨骼周围布满了肌肉，并且通过关节做出各种动作。脸不能朝向正后方，腰部也不能转到后面，肘部和膝关节也不能向后弯。如果不了解人体的动作是有限制的这一点，就会画出违反常理的动作。相反，如果事先了解人体骨骼与肌肉的运动规律，就能够画出自然的合乎常理的动作和表情。所以，画人物素描前不妨多阅读关于人体骨骼和肌肉的专业书籍，掌握最基本的知识是十分必要的。

以上两幅图是女性的肌肉图。女性的肌肉少于男性，也不如男性的肌肉结实。在画裸体的时候，注意要用柔软的线条表达女性的肌肉。男性的肌肉发达，描画男性肌肉的时候，要把肌肉画得更加突起些。了解各个部分肌肉的名称和形状是描绘肌肉图的关键。

男性的裸体图更多描绘的是男性的肌肉。可以参考运动员和拳击选手的照片和录像。

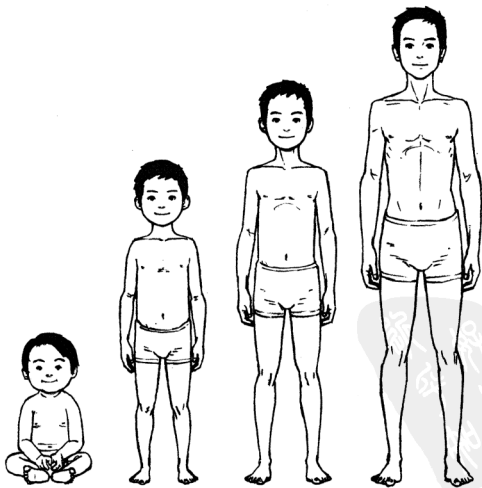
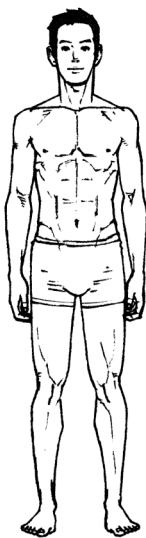
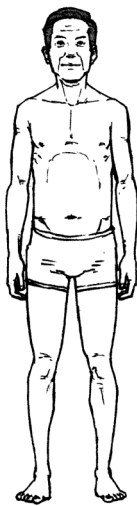
女性的裸体图使用的是柔软的线条。女性的骨盆大于男性，两臂较长。

Part. 02 比较不同年龄段的男性体格

年龄段不同，人的体格特征也不相同。下面的一组图是不同年龄段男性的体格素描图。素描图是以婴儿、5岁、10岁、15岁、20岁以上、中年、老年各个年龄段的身高和手脚长度的平均值为依据绘制而成。成年时的身高最高，到中老年后由于腰背弯曲的原因，身高缩短。虽然每个人的实际情况不同，但是老年人的身高一定小于他青年时代的身高。只要掌握各个年龄段的头与身高的比例就能将身高画得自然。以下的解说图是按照平均数据为依据制作而成的，生活习惯和职业等的不同，体型也不尽相同。

●婴儿　●幼儿（5岁左右）　●儿童（10岁左右）　●青年（15岁左右）

●成年（20岁以上）
●中年
●老年

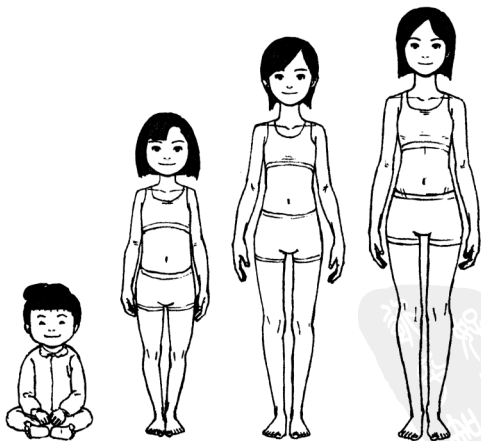
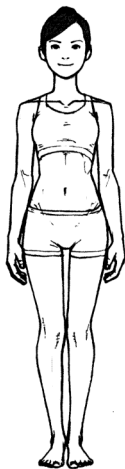
Part. 03 比较不同年龄段的女性体格

与前一页一样，以下一组图是以女性婴儿、5岁、10岁、15岁、20岁以上、中年、老年各个年龄段的身高和手脚长度的平均值为依据绘制而成的说明图。

●婴儿　●幼儿（5岁左右）　●儿童（10岁左右）　●青年（15岁左右）

●成年（20岁以上）

●中年

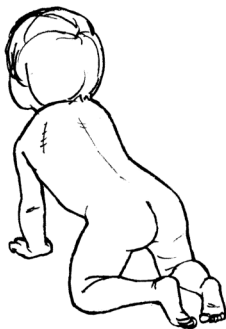
●老年

Part. 04 婴儿素描图

这一页是婴儿坐姿的素描图。婴儿脚的形状和全身各部分的比例平衡是画好婴儿素描图的关键，绘画前应参考相应资料掌握婴儿的特点。此外，婴儿的头部相对较大，大概有4头身左右。手脚和肚子较丰满，脖子不发达，并且婴儿的关节十分柔软。

婴儿的后视图。注意头部与身体的大小比例。

可以站立的1岁左右婴儿的素描图。这时的婴儿隐约可以看出颈部。

刚出生的婴儿的睡姿。这个姿势是婴儿独有的姿势。

以下是婴儿不同姿势的素描图。首先是婴儿的爬行图。

坐着笑时的素描图。头部较大。

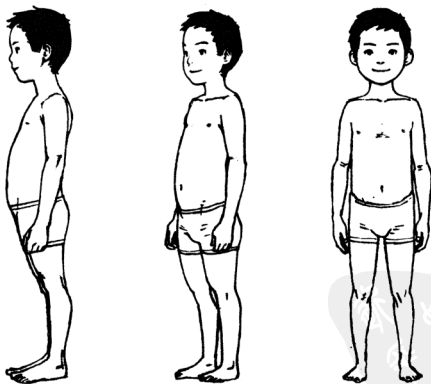
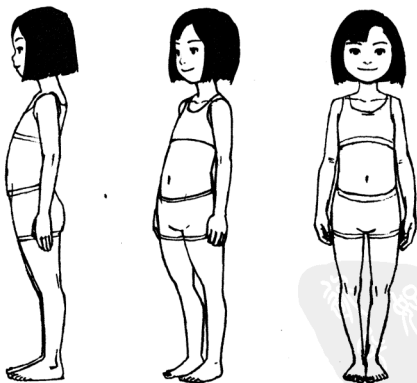
从后面看爬着的婴儿。

上图是婴儿的坐姿。右图
是婴儿爬行的侧面图。

侧睡的婴儿。注意脚的形
状。

Part. 05 5岁到小学生的男女体格及姿势

从“幼儿”到“儿童”这一年龄段的男孩和女孩的身高大约为4~5头身。手脚和身体尚未成熟，男女体型几乎没有差异。

●男孩

●女孩

小男孩的姿势丰富多样。专注是这个阶段孩子的特点。所以绘画时应注意表达男孩身体朝着一个方向用力的感觉。此外，画出立体感也十分重要。

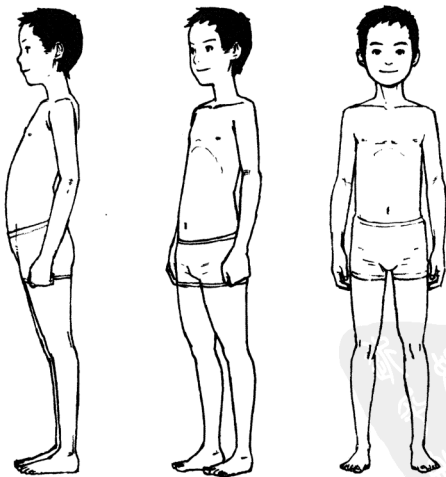
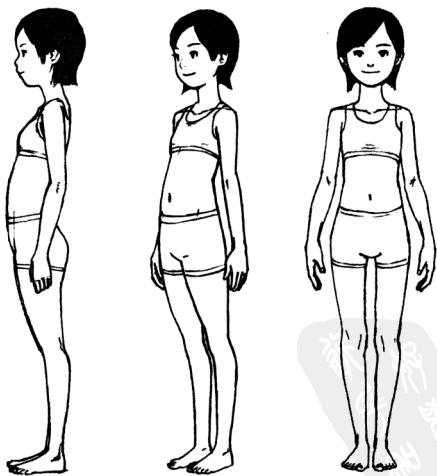
这个年龄段的女孩是爱好社交的，因此绘画时不妨假设女孩正与父母或同伴们交流。

Part.
06

10岁孩子的体格和姿势

小学生高年级到中学生，这一年龄段的男孩和女孩的身体已经可以看出一些差别。男孩的肩膀较女孩宽阔，女孩的胸部稍微隆起。

●男孩

●女孩

这个年龄段的孩子可以独自完成很多事情。因此素描的素材也很丰富。由于姿势多样，因此需要注意关节的运动和身体平衡的掌握。

这个年龄段的女孩开始表现出女性的气质。因此绘画时注意采用柔软的线条，有必要与男性相区别。

玩耍和运动时注意骨骼的形状，保持绘画的身体平衡。

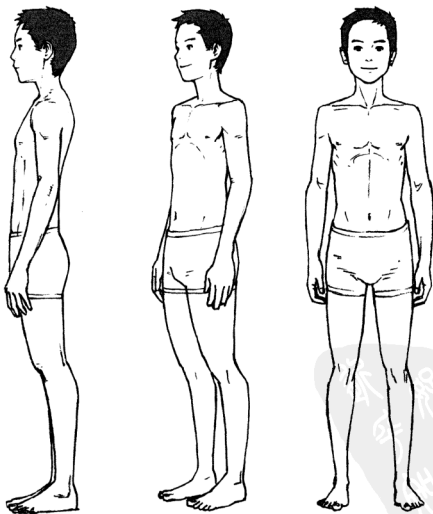
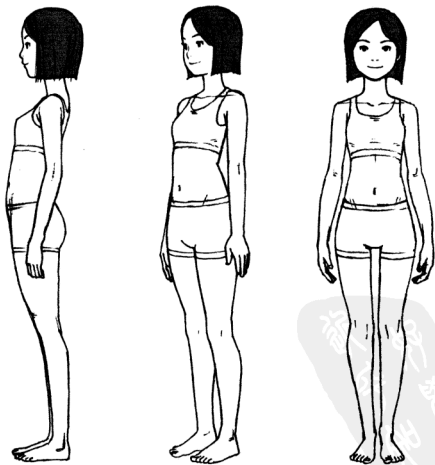
画女孩玩耍和运动的素描图时也要注意女性的特点和感觉。

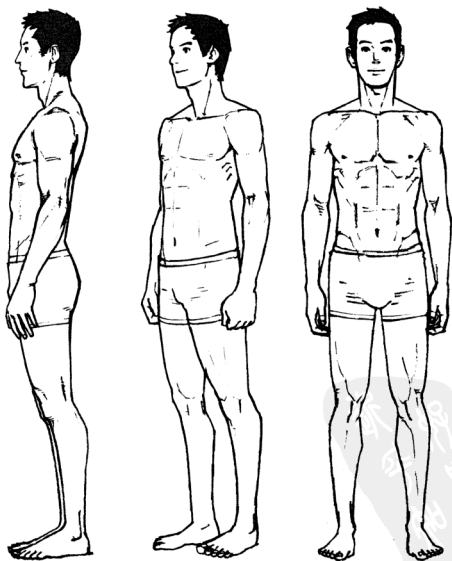
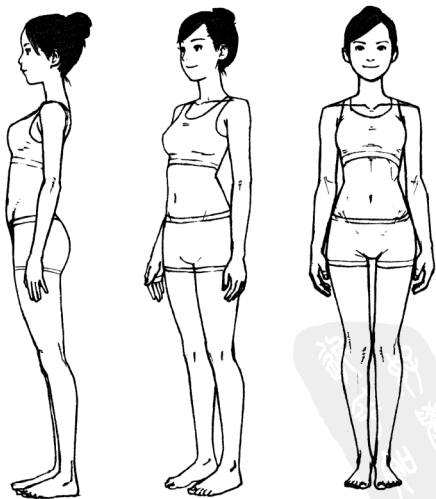
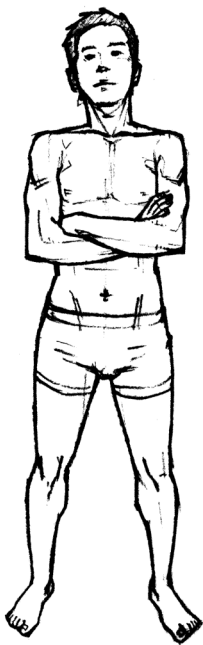
Part. 07 年轻人的身体素描和各种姿势

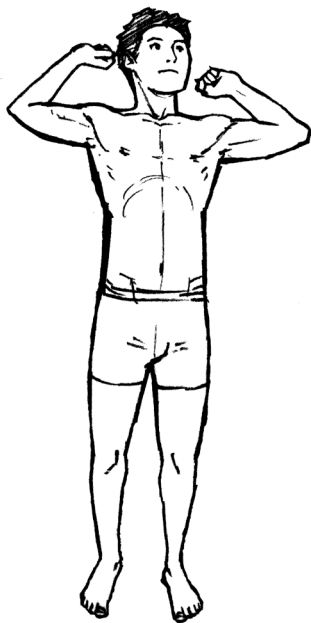
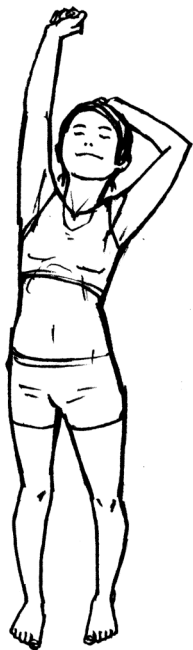
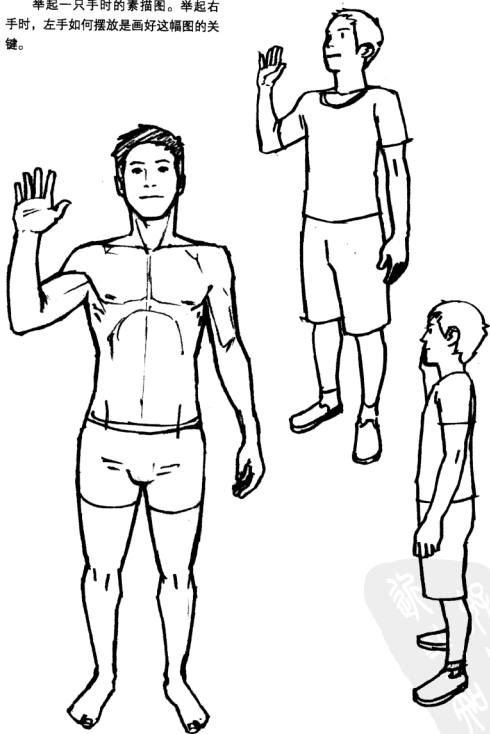
15岁以上的男孩和女孩与大人的体格基本相同。男孩骨骼肌肉已经十分发达，具有男性特有的坚强有力的特点。女性的胸部和臀部也已经很成熟，具有女性的气质。这个年龄段的女性的身高基本已经确定。

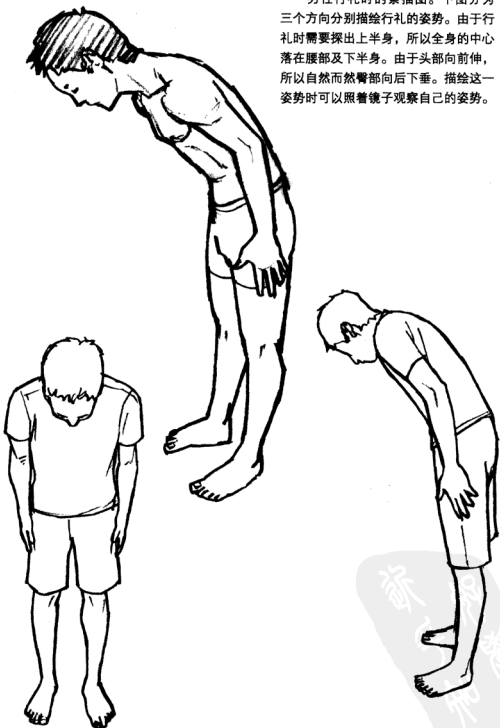
●男孩

●女孩

Part. 08

成年男性和女性的体格及各种姿势

成年男性和女性的体格在这一阶段基本定型。男性上半身发达，各个部分的骨骼和肌肉都强壮有力。女性的胸部和臀部较为突出，腰部相对较细，无论从前面还是从侧面描绘素描图时都应突出身体的曲线。

男性抱着胳膊时的素描。双腿稍微岔开，脸稍微向上，画出稳重安定的感觉。身体的中心与地面相垂直。

女性抱着胳膊时的素描。与男性不同，女性的双腿微微向里合，从正面和侧面看，全身呈现S的形状。身体平衡比较难以掌握，应多多练习。

双臂上伸，抻懒腰的姿势。双臂张开并举起，肩部周围的肌肉自然运动。手臂和肩部肌肉流畅自然。

女性伸懒腰时的素描图。描画时注意用曲线描绘更能表现出女性温柔的气质。

举起一只手时的素描图。举起右手时，左手如何摆放是画好这幅图的关键。

注意用曲线描绘这一动作。颈部稍微弯曲更能体现女性气质。

男性行礼时的素描图。下图分为三个方向分别描绘行礼的姿势。由于行礼时需要探出上半身，所以全身的中心落在腰部及下半身。由于头部向前伸，所以自然而然臀部向后下垂。描绘这一姿势时可以照着镜子观察自己的姿势。

女性行礼的素描图。全身的平衡与男性相同。双手放在前面而不是两侧，更能体现出女性的性格特征。

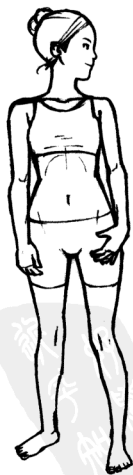
蹲着的姿势。蹲着的姿势仅凭想象很难描画。双腿以膝关节为中心弯成两部分，腰部稍微弯曲，用脚的前部支撑整个身体。此外，上半身稍微向前探出，双臂也起到了保持身体平衡的作用。绘画前可以自己做出这个动作并考虑各处平衡的分布情况。

女性蹲着的姿势基本与男性一致。但是双臂的姿势略有不同。女性的双臂的描画应采取女性化的处理方式。此外，脚后跟不着地是描画这一姿势的要点。

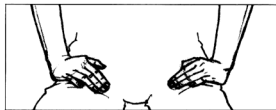
回头的姿势。回头看时，颈部及全身都参与运动。特别腰部以上的上半身的运动较大，双手平衡的掌握也很关键。向后上方看的时候，转向哪个方向，哪边的肩膀上扬。

向后看的姿势较难描画时可以采用与上图类似的简化图。

女性向后看的素描图。女性向后看时全身的转动幅度没有男性大。为了向后看，双腿应稍微张开，双手的运动幅度不大，大致停留在大腿附近。

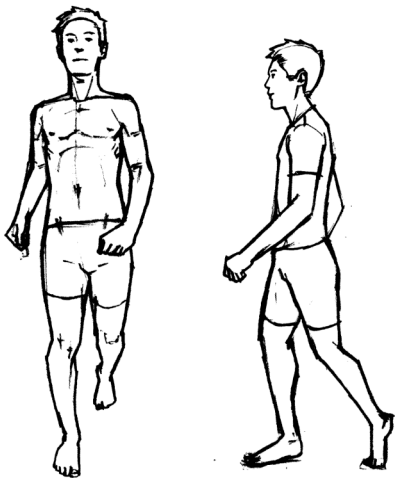
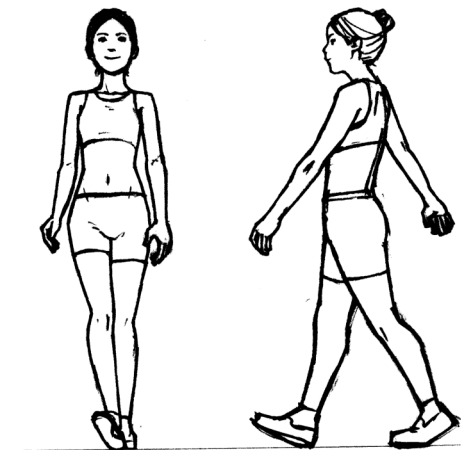
与前一页一样，可以先画动作的简略图。

盘腿坐的素描图。成年男子的双手和双腿较长，如何自然地描画坐姿非常重要。如果是不需用力的坐姿，头部可画得稍微向前倾斜。

女性的坐姿。女性的坐姿与正坐相近，但是膝关节以下的小腿部分应放置在大腿的外侧。臀部着地。这个姿势是女性特有的姿势。

正坐的素描图。正坐时，膝关节以下的小腿部分被大腿覆盖，可以观察自己的坐姿然后再画。身体呈现L形状，上半身稍微向前倾斜。

男性正坐时，双手放在大腿上，双手的手指朝向内侧。

女性正坐的素描图。女性正坐的素描图与男性基本一致。但是，女性的上半身微微打开。

双手重叠放在前面，注意观察指尖的位置。

走路时的姿势。下图分两个方向分别描绘人走路时的姿势。双腿移动时，双臂是怎样运动的呢？不妨自己实践一下。

小贴士

坐着读书的姿势。在公园里或车站的长椅上经常能够看到这个姿势。此外，玩电玩的时候也是这个姿势。拿着书的双臂为了减轻疲劳应放在双膝上，身体自然前倾。

注意双手的摆放。

女性坐着读书时的姿势。身体柔软的女性的这一姿势与男性不同。上半身微微向后倾，下半身维持身体的平衡。双手双脚的姿势也比较难画。男性基本不采用这一姿势。

读书时，一只手拿着书，另只手翻书。

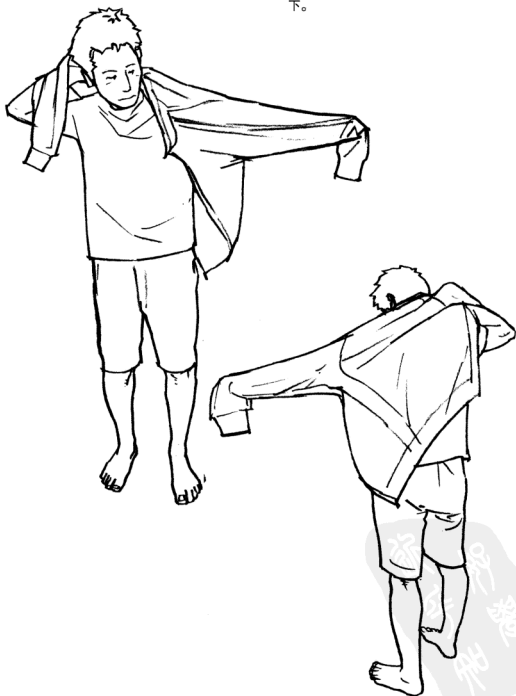
用手梳理头发。

小贴士

手机的一端贴着耳朵，话筒部分与嘴有一定距离。

坐在椅子上打手机时的姿势。这个姿势在办公室里经常见到。背部稍微下垂，将整个身体的中心落到椅子上。

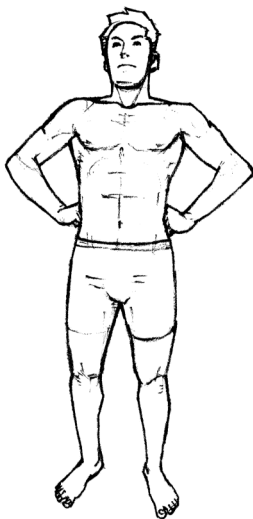
站着打手机的女性。拿手机的手指如何摆放是画好这幅图的要点。

穿衬衣的男性。左臂伸向袖筒时，右臂如何动作呢？不妨亲身实践一下。

脱衬衣的女性。双臂的关系如何描画不妨亲身试一下。无论画任何动作，最有效的方法就是自己亲身实践。

系鞋带。系鞋带时，一只腿立起与地面垂直，另一只腿是什么样的姿势呢？不妨亲自实践一下。

系鞋带时双手手指的摆放姿势。

提鞋时的姿势。任何一个动作都会连带产生身体各个部分的动作和变化。其他身体部分如何描画应给予足够的注意。

双手叉腰。上半身稍微后倾看起来更加雄赳赳气昂昂。

女性双手叉腰。描绘女性的这一动作时注意要使用曲线而不是垂直的线条。

小贴士

女性坐在椅子上的基本姿势。双手重叠放在前面，此外双膝稍微向一侧倾斜。

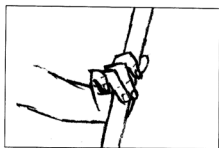
握拳。握拳的姿势在拳击和格斗时经常使用。当伸出一条胳膊时，相反侧的腿向前迈出。另一只脚的脚尖支撑身体。

准备攻击的姿势。这个姿势用来防御和随时准备攻击。可以参考拳击杂志和教科书。

踢腿。观察一只腿用力踢出，另一只腿支撑站立时全身的平衡如何掌握。应从前后左右等多个角度观察。

踢腿前的动作。

持剑的姿势。相同姿势需要从前后不同角度观察描绘。

持剑的双手。

拿着接力棒的双手。

从左右两侧描绘拿着接力棒的女性。立体把握对象非常重要。

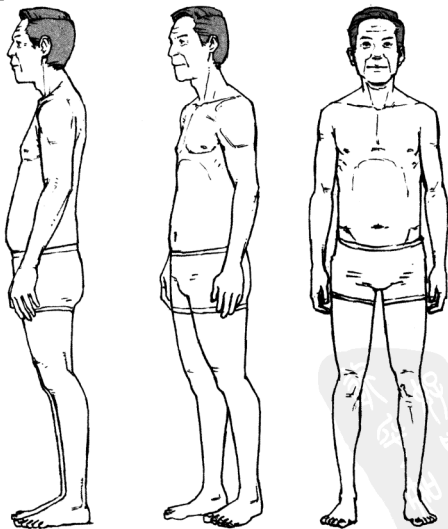
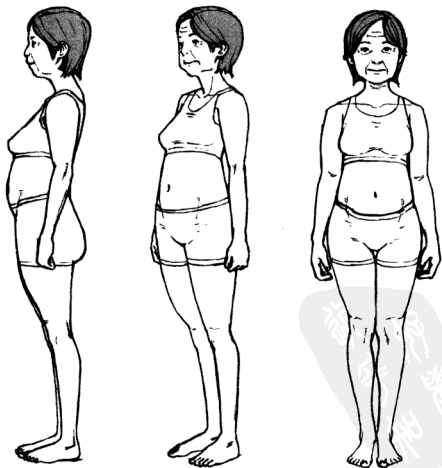
Part. 09 中年男女的身体比较

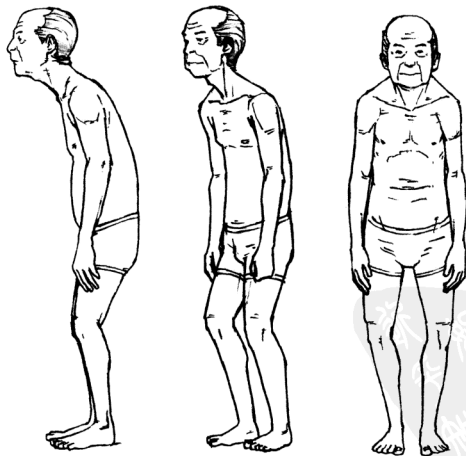
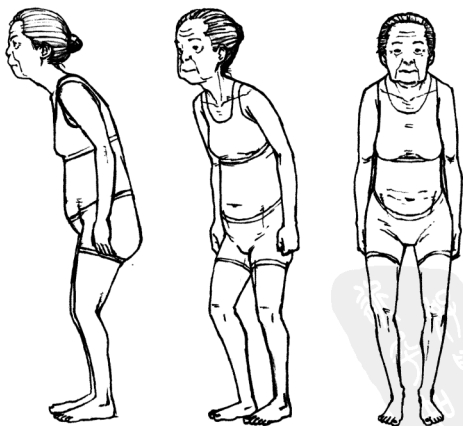
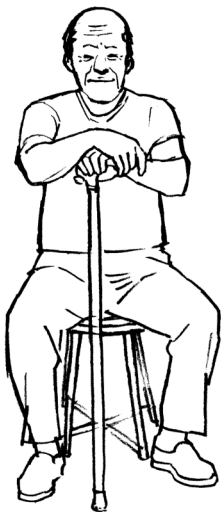
以下是关于中年男女的素描图。前面曾经说过如何通过面部的线条表现中年男女的衰老现象。除此之外，衰老也体现在一系列的身体变化上。这个年龄段的人体型有的较胖，有的较瘦，个人的情况有所差别。但是总的来说共同特点是上半身肌肉的衰弱和腹部突出。下面的说明图中男女身材较为匀称。

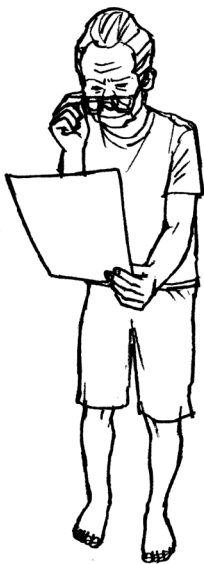
●男性

●女性

Part. 10

老年人的各种姿势

老年人最大的特点是腰背弯曲变形。由于腿脚不好身体前倾，对于大多数老年人而言，支撑身体的拐杖是必不可少的。并且膝盖弯曲的情况也很普遍。

●男性

●女性

这是老年人特有的姿势。老年人动作已经不再敏捷，因此描绘老年人时一定要注意重心的稳定。比如无论是坐姿还是站立的姿势，都要表现出老年人动作迟缓的特征。

老年人中大多数由于老花眼的原因，视力不佳。因此描画老年人时一定要与年轻人相区别。比如老年人看字的时候应像下图一样体现出老年人的特点。

拿着眼镜的手、眼神和嘴角的表现应予以注意。

拿热茶杯时双手的姿势。

从两个不同的角度描画喝茶的老奶奶。

Part. 11 难度较大的绘画技巧

●肌肉是由纤维束组成的肌肉块，但是切不可把肌肉画成一个疙瘩的形状。

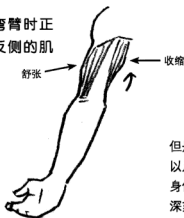
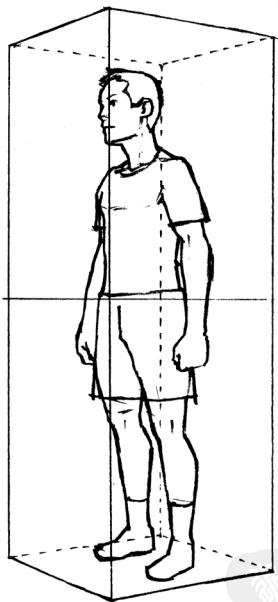
●纤维收缩带动关节活动。

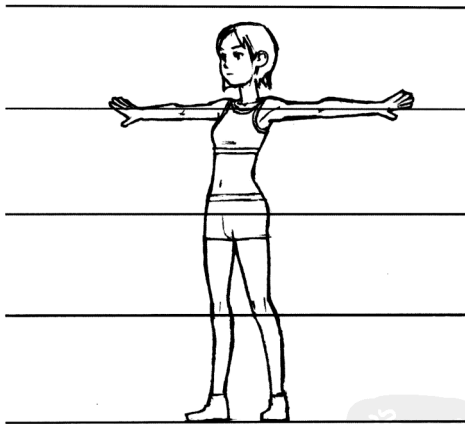
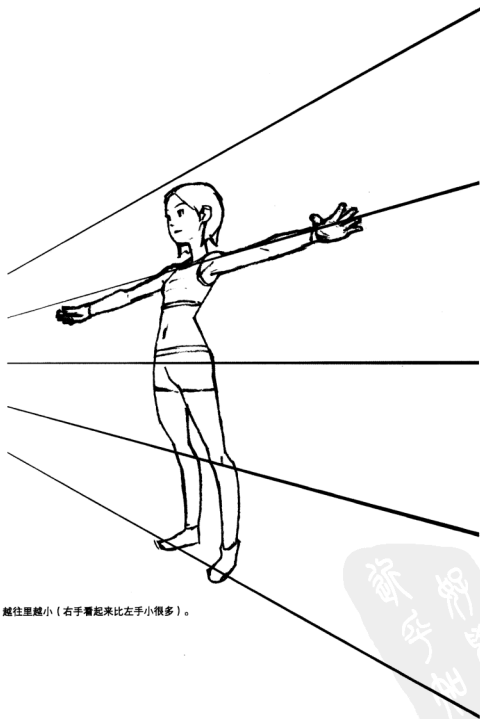
●手臂下垂时肌肉块不明显（有时明显）。

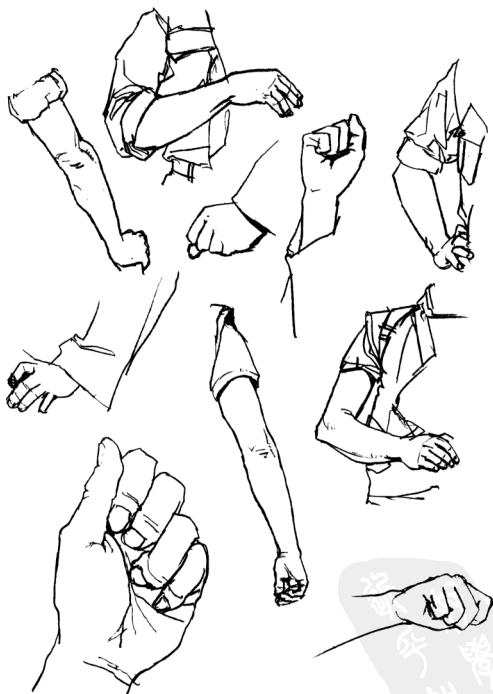
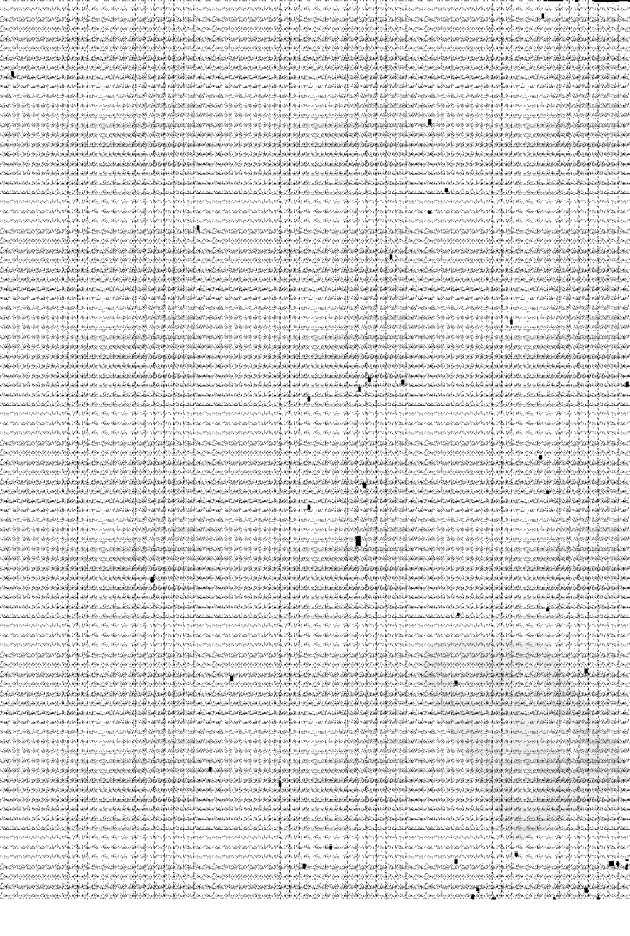
●弯臂时

●伸臂时与弯臂时正相反，相反侧的肌肉收缩。

舒张

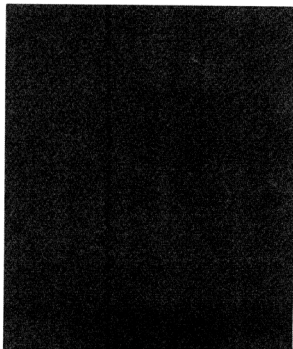
收缩

以上技巧也许称不上难度较大，但是希望大家能够对肌肉的描绘方法予以足够的注意。人的身体十分复杂，亲身体验观察肌肉的运动状况会给你留下深刻的印象。

画素描时应时刻紧绷“立体感”这根神经。首先用透视图的方法描绘人体的远近部分。然后按照一个固定的视点（描绘对象时眼睛的高度或者镜头的位置）描绘也很重要。比如，如果视点在上方，则描绘时要体现俯视的感觉；视点在下方时要体现仰视的感觉。运用透视和视点的技巧时可以把人物放入一个假想的盒子中，这样更便于绘画。

绘画时试着假想透过相机的镜头捕捉人物会怎样呢？一般情况下，焦点距离为50mm的镜头为标准镜头，最接近人眼。应试着想象透过不同的镜头描画对象。

上图使用的是望远镜镜头捕捉的画面。对象被放置在一个平面上，因此里面的手（右手）与前面的手的大小几乎相同。下面一页的图画采用的是广角镜头，强调透视效果（越往里越小）。

越往里越小（右手看起来比左手小很多）。

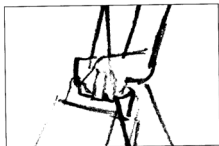
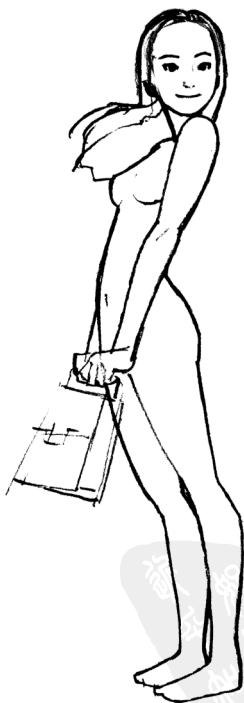
练习速写。不用橡皮快速描画对象（10分钟左右）。速描实物是最好的方式，如果没有实物可以看着照片速写。应每天练习一幅画。万事开头难，刚开始时也许画得不好，但是只要多观察实物或者照片，把重点放在练习不擅长的部位上，假以时日一定会收到满意的效果。

Chapter. 04

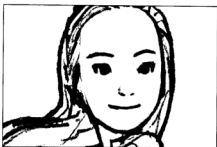
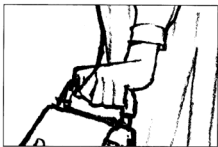
如何画Gallery

Gallery是在素描图的基础上制作而成的。本书前面介绍了几个Gallery的插画，本章则对这些插画的素描图进行说明。绘制一幅漂亮的姿势固定的素描图的确令人兴奋，而且也十分必要。但是如果将日常生活中不经意的表情和动作也能画得同样精彩却不是件容易的事。反之，如果将绘画赋予灵动和生命，那么你的绘画功力也会得到相应的证明。

Part. 01 Gallery的素描图

这部分介绍的是从第6页开始的Gallery的素描图。Gallery是在这些素描图的基础上制作而成的。可以说素描图是Gallery的蓝本。画好一幅Gallery需要绘制许多姿态各异的素描图，Gallery是这些素描图中最棒的一幅。

首先是第一幅画。这幅画画的是一名女高中生。她的身体向左转，脸正对着我们。也就是说她的脖子转向左侧，下颏几乎贴在左肩上。身体稍微向后倾，她的双手握着一个手提包。这个姿势整体上非常平衡而且充分体现出了女性的气质。

完全转向左侧的下颏贴近左肩。

请仔细观察手腕在握手提包时的弯曲程度。

上面是几种不同的女高中生的素描。除了这个年龄段的人物外，我们还要注意留心日常生活中的各种姿势和表情，勤加练习，最终掌握绘制各种年龄段人物的特点和技巧。

Gallery插图的蓝本。作者将女高中生的轮廓、服装的材质感、头发用浓淡相宜的铅笔线条恰到好处地表现出来。此外，画头发时应注意头发的生长方向。

脸部特写。用最少的线条描绘出栩栩如生的表情。

手部特写。这种拿包的方式是女性特有的。

下面是年龄稍大于女高中生的女性的素描图。分别采取左上方和左后方观察。

这幅图的重点是强调身体的曲线和胸部。视点为人物的右前方。素描时画出人物的右半边脸就可以了。由于人物是一名士兵，所以头发应为短发，脸庞棱角分明。

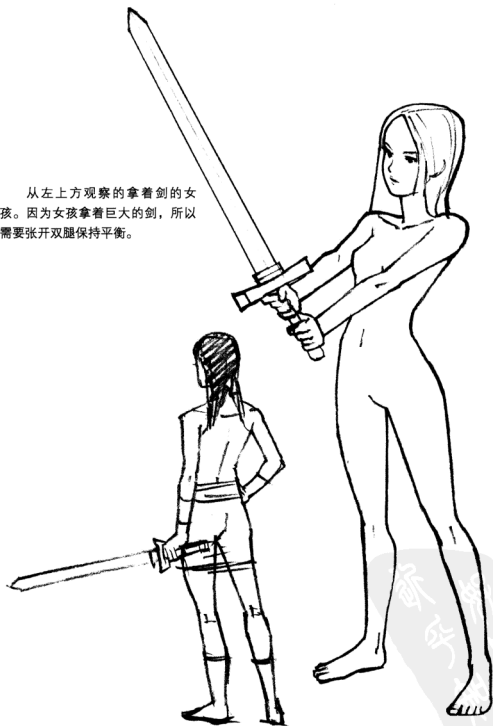
从侧面观察女性的胸部，然后再下笔。可以参考相片及图画。

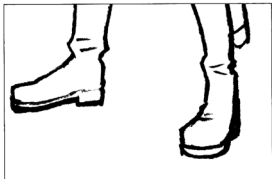
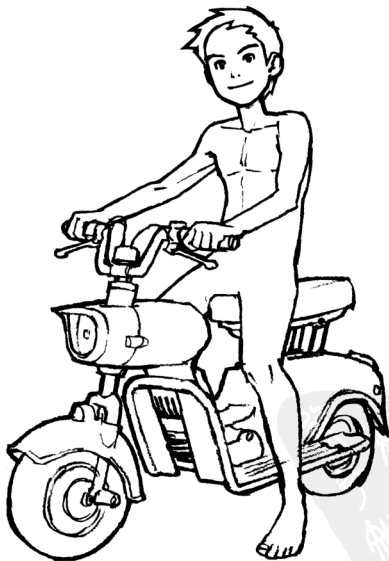
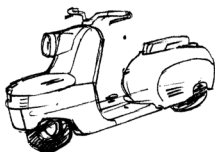
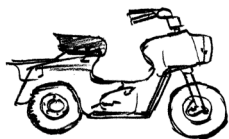
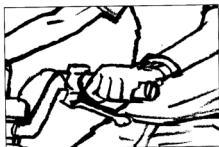
动作整体上给人以动感，所以也要赋予指尖以同样的感觉。

从各种角度观察人物。

将前面的裸体画穿上衣服。注意膝关节周围的裤子的褶皱及背心中间敞开部分的画法。将衣服与身体的关系自然地描绘出来是非常重要的。

下颏微微收缩，上身向前探出，腰部微微向后，臀部突起。全身的平衡非常完美地打造出女性特有的S曲线。

从左上方观察的拿着剑的女孩。因为女孩拿着巨大的剑，所以需要张开双腿保持平衡。

穿衣后的誊写图。紧身衣、迷你裙、长筒靴、挂在腰部的剑鞘。描绘这些物品时，线条的浓淡粗细可以传达出衣服及饰品的材质等信息。此外，应用最简洁的线条描绘持剑的女孩的面部。

双手用力握住剑柄。

双腿张开站立，有力地支撑持剑的上半身。右脚微微向前伸，目的不是保持姿势的平衡稳定，而是为了给人以人物即将进行下一动作的效果。

骑着摩托车的少年。这幅画是以左前方为视点观察到的骑在摩托车上手握摩托车把手的少年。在描画少年或者男性的这个动作时，要选择使用直线而不是曲线。此外，用简洁的线条勾画面部表情和嘴角，赋予少年天真快乐的感觉。

握着车把的手。不仅要表现“握”的姿势，还要刻画出指尖等细节的操作感。

成年男子的裸体图。由于人物是士兵，所以肌肉比一般男性发达。画普通男性时只要把握好男性的肌肉形状就可以了。

士兵的整体图。以左上方为视点，采用广角镜头观察到的男性士兵。强调上半身，腿部显得略小些。

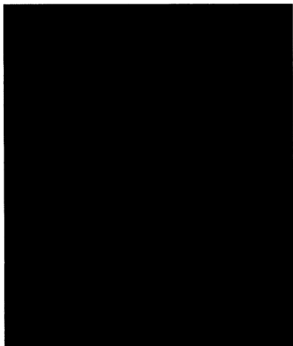
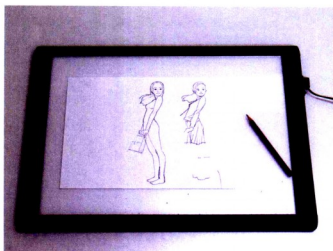
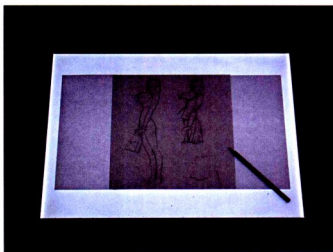
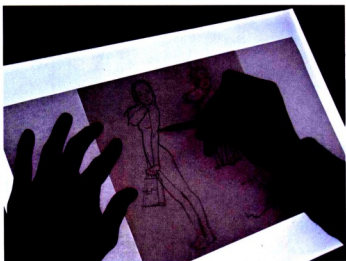
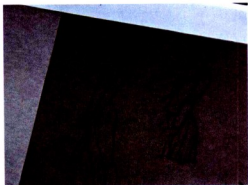
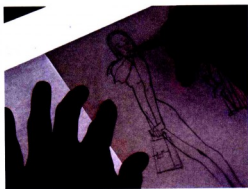
另一装束的男性士兵。男性士兵带着钢盔，肩挎手枪。这幅图比前面一幅图的视角低一些，而且使用的是标准镜头，所以虽然姿势相同，但是感觉却完全不同。

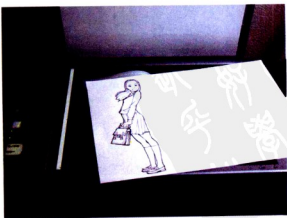
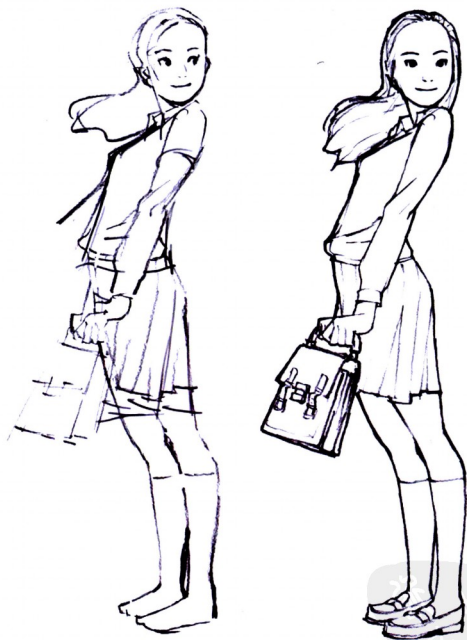
Chapter. 05

使用Photoshop着色的技巧

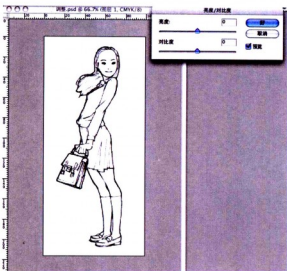
本章介绍的内容是如何将前面的素描图着色变成最终的Gallery。我们早已习惯了用颜料直接上色。但是动画制作的专业人士经常使用的不是颜料而是Photoshop等计算机软件。本章就向大家介绍如何使用这个软件进行着色。首先将铅笔素描扫描至电脑，然后就开始了我们的着色旅程。

Part. 01

着色前的准备

接下来给前面的素描图着色。现在动画等的着色都采用电脑着色，比如扫描仪和Photoshop就是经常使用的设备和软件。需要事先解释的是，这里介绍的方法是笔者经常使用的方法，但不是唯一方法，只作为建议参考。笔者真心希望大家都能够找到适合自己的快速有效的方法。

首先誊写素描图。笔者使用灯光板誊写素描图。将底稿放在灯光板上，然后在上面再铺上一张纸。底稿和誊写纸均用复印纸。

将灯光板接通电源，然后通过上面的誊写纸可以清晰地看到其下方的底稿。誊写时用铅笔誊写必要的线条即可。

正在誊写。

左手按着上面的誊写纸誊写。誊写时最好不用橡皮，尽量保证誊写的准确性。

誊写完毕后开始扫描，扫描应采用较高的解像度（300dpi以上）。将素描图数据化后，用Photoshop读取后就可以开始着色了。需要注意的是，扫描时应采取画质较好的.bmp或者.psd格式保存。

上面的两幅图分别是底稿和在灯光板誊写后的素描图。由于笔者长期从事游戏制作的原因，着色时使用的色数较少（由于游戏机的性能限制，能够使用的色彩十分有限）。誊写的作用不是完善细节，而是完善图画的整体感觉。所以要用最长的时间画底稿，使底稿完成后几乎不需要修改。

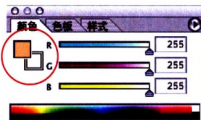
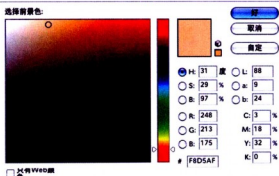
Part. 02 使用Photoshop调整对比度

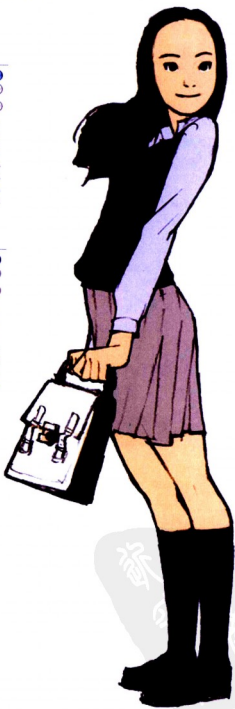
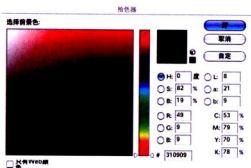
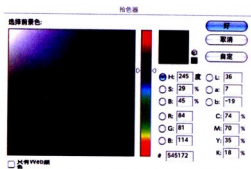
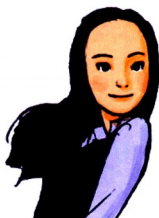
用扫描仪将誊写图扫描至Photoshop。然后调整“亮度/对比度”。不仅使图画看起来更加清楚鲜明，还要注意把纸上的污点处理干净。

将誊写图扫描至Photoshop之后，通过菜单调整亮度/对比度。明暗和对比度不固定，可根据实际情况灵活调整。

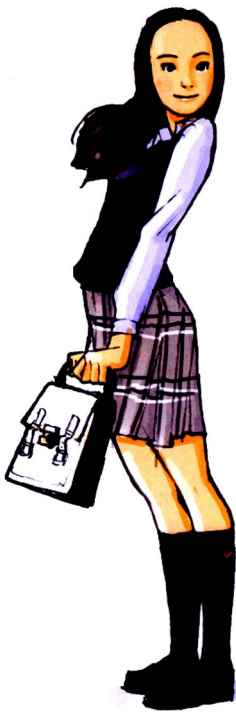
调整后的图画。本图使用的是亮度+10，对比度+50。底稿的情况不同，调整的数值也不尽相同。这部分完成后，线条的调整即可结束。

Part. 03 使用Photoshop着色

使用Photoshop着色。在正式开始使用Photoshop着色前有必要了解颜色的基本常识。使用不同的颜料自己调出各种不同的颜色对理解颜色是很有帮助的。调色时试着思考用什么样的颜色怎样调和才能得到自己想要的颜色。当尝试多次并习惯后，相信你对颜色的理解就会更加深刻了。比如，虽然只有红、蓝、黄三种颜色的颜料，但是却能够调出丰富多彩的颜色（画不透明水彩画时，根据需要有时使用白色增加明亮度）。

使用工具条选择颜色。

使用工具条可以直接选择出合适的颜色，而且着色也很方便。上图选择的颜色是少女脸部的颜色。开始着色时应使用图层。笔者虽然使用的图层不多，但是在完成线条的基础上制作新的图层是有必要的。之后就可以用着色刷开始着色了。

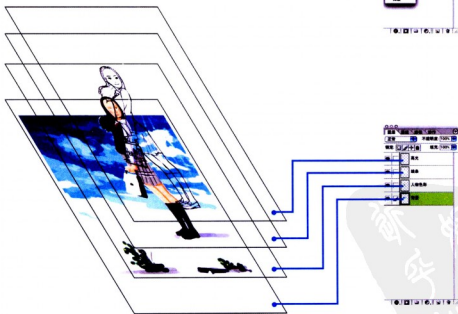
服装的颜色和皮肤的颜色都可以使用【颜色选择】进行选色。首先滑动竖条，选出大概的颜色。然后再用左边的正方形选择最理想的颜色。

然后给细节上色。

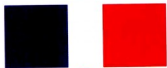
画裙子的花纹。准备好图层，以备画错时转换使用。

到此为止着色环节完成。由于使用的是图层，所以选择Photoshop的.psd形式保存。

Part. 04 添加背景和色彩明亮度

制作背景前需要首先了解一下Photoshop的图层功能。图层功能是Photoshop的一个非常强大的功能。它能够将多组图片叠加制作成为一张图片。叠加的方法很多，如下图。

下图的叠加顺序自上向下为：

- 高光（普通）
- 线条（乘法）
- 人物色彩（普通）
- 背景（普通）

在图层上大致涂上天空的颜色。使用电脑着色的好处是不必害怕画错，电脑可以非常简单地将画错的部分修补好。给背景着色时为了方便可以将人物的图层隐藏起来。着色时应时刻注意明亮度的调节。

对细节部分进行着色。为了使背景的颜色与人物的颜色相协调，着背景颜色时可以不时地将人物颜色显现出来，参照着上色。

小贴士

[色彩的基本常识]

色彩有三要素，即明度、纯度和色相。

- 明度：颜色的明亮程度
- 纯度：色彩的鲜艳程度
- 色相：颜色的配合：红、黄、蓝、绿、紫等

此外，有彩色指的是鲜艳的颜色，无彩色指的是暗淡的颜色。比如，白、黑、灰都是无彩色。左图的蓝色和红色的明度大体一致。制作色彩图画时保持明度的平衡也很重要。

继续制作背景。充实天空的颜色。具体可以观察天空，或者参照相关照片。

除天空之外再加上一些小草，背景的平衡感会更好。

在画好的背景上添加人物后图片就完成了。如果只保存图层则可选用.psd的形式保存。如果想要其他人也能方便地浏览到该画面，可以选择.jpg和.bmp格式保存。

—后　记—

我一直认为画好人物画很难。

我的意思并不是画得准确就是好画。虽然只要画出吸引人的画就可以，但是对人体的组成等一些背景知识的了解，无疑会让你的绘画能力发挥得更为出色。

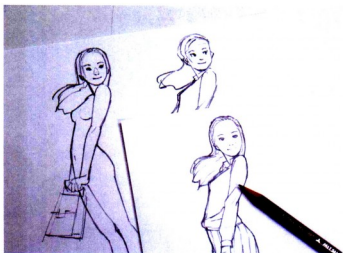
图案和花样随着时代的不同，有的已经过时了，有的还在流行，但是人的姿势恐怕在10年或者20年之内都不会有什么变化吧，人的姿势是具有普遍性的。因此，这个普遍性给我们带来的绘画素材也是最为丰厚的。

实物永远比资料更有价值，我一直这样认为。观察一个真实的人所能感受到的信息量是巨大无比的。所以，有时我们不禁会感到迷茫，不知应从何入手，来打开人体绘画这座金字塔的大门。

每天坚持练习，哪怕只有1分钟。
每次绘画都需要一个中心课题。
充分理解描画的对象。
扔掉暧昧（不知道画什么的时候不要动笔）。

将以上的几点放在心上，并将人物画这条路坚持走下去吧。

希望这本书在“观察”方面能够提供一些参考价值。画好一幅画的精髓在于用自己的理解和方法诠释你的所见。

平田亮

PROFILE

平田亮

1977年生于日本大阪。1996年进入京都精华大学就读设计专业，同时就职于Intelligent Systems股份公司从事游戏美术制作。2006年从该公司辞职，作为自由职业者在Production IG、Electronic・arts从事游戏和动画片的人物设计工作。

精品推荐

书名：《日本漫画名家的艺术世界1：最新漫画色彩使用技巧》
定价：38.00元

书名：《日本漫画名家的艺术世界2：漫画作品主题的表现方法 》
定价：38.00元

书名：《日本漫画名家的艺术世界3：漫画素描与人物表现》
定价：38.00元

书名：《日本漫画名家的艺术世界4：如何成为职业画手 》
定价：38.00元

上架建议：漫法技法

ISBN 978-7-5381-6704-7
9 787538 167047 >
定价：32.00元
本书网址：www.lnkj.cn/uri.sh/6704